

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

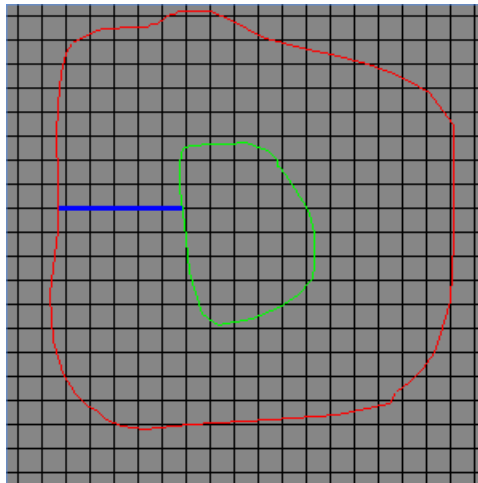
escaleajeux@gmail.com



Racetrack

A l'origine, le jeu du circuit est principalement joué par les étudiants durant les cours chiants et/ou inutiles pour passer le temps.

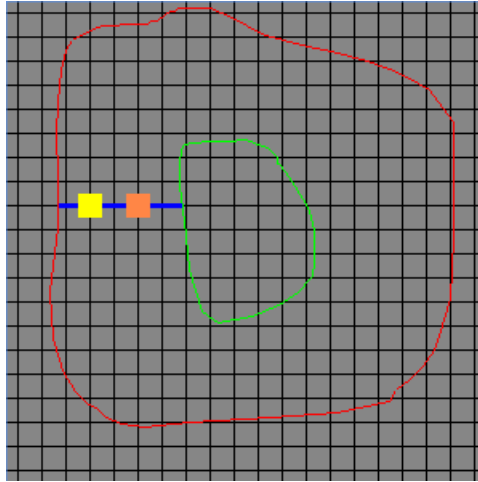
Le principe est de dessiner un circuit sur une feuille petits carreaux (une bordure intérieure et une bordure extérieure) et de placer une ligne de départ (qui relie les deux bordures).



Grille du jeu avec un circuit dessiné (bordure verte et rouge) et une ligne de départ bleue.

Ensuite chaque joueur place son pion (sa voiture) à un emplacement disponible sur la ligne de départ.

Un emplacement libre est matérialisé par le croisement d'une ligne horizontale et d'une ligne verticale de la feuille)



Positionnement des joueurs sur la ligne de départ.

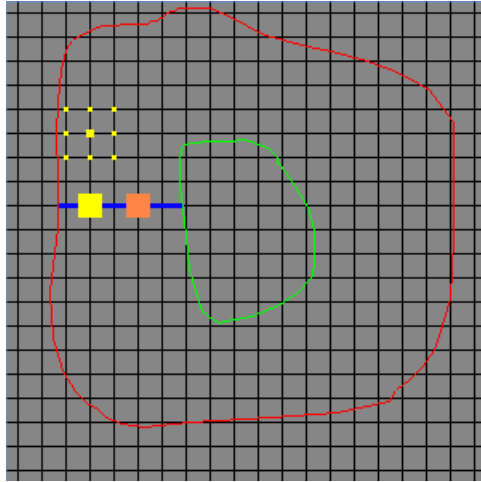
A partir de là, chaque joueur va tour à tour bouger son pion à l'intérieur des limites de la piste selon un mode de déplacement vectoriel.

Reprenons l'exemple du circuit ci-dessus et imaginons que le sens de la course soit horaire (sens des aiguilles d'une montre).

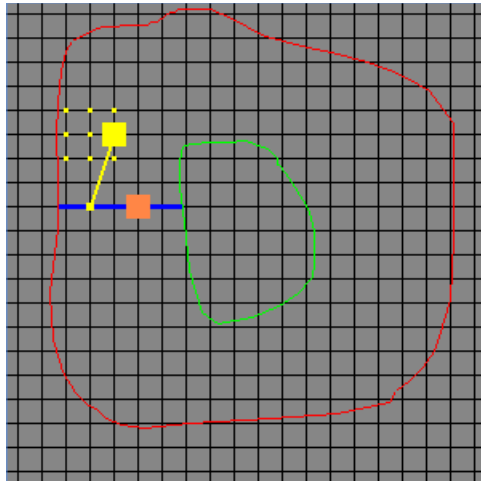
On va définir un vecteur de départ qui sera le même pour tous les joueurs et qui déterminera la vitesse de départ. Disons que ce sera le vecteur $(0,3)$ soit 0 carreau horizontalement et 3 carreaux verticalement.

Le joueur va donc déplacer sa voiture sur l'un des 9 croisements entourant son vecteur de départ, ce sera sa prochaine position. Au prochain tour, son vecteur courant sera égal à son dernier mouvement (Autrement dit la différence entre sa position actuelle et son ancienne position). Il devra de nouveau choisir entre 9 possibilités de placement, et ainsi de suite jusqu'à la fin du jeu.

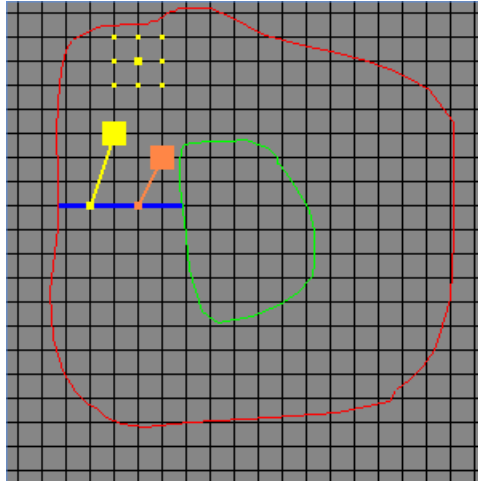
Voici quelques schémas explicatifs pour y voir plus clair :



Premier tour du joueur jaune. Le vecteur de départ a pour valeur $(0;3)$



Le joueur jaune a choisit la position représentée par le vecteur $(1;3)$



Après le tour du joueur orange qui a choisi (1;2), c'est de nouveau au tour du joueur jaune. A partir de sa position actuelle, son nouveau vecteur courant est (1;3).

En fonction du vecteur courant, il est donc possible d'accélérer, freiner, tourner à droite ou tourner à gauche en fonction du croisement sur lequel le joueur choisit de se placer.

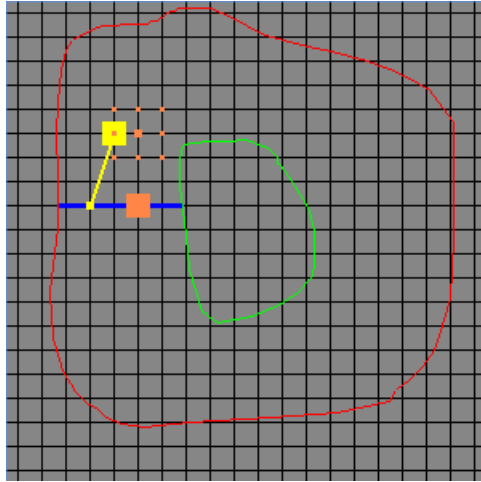
Si on reprend notre exemple ci-dessus, les 9 choix du départ peuvent être interprétés comme ceci :

- (-1;4) => Tourner à gauche et accélérer.
- (0;4) => Accélérer sans tourner.
- (1;4) => Tourner à droite et accélérer.
- (-1;3) => Tourner à gauche en conservant la même vitesse.
- (0;3) => Conserver la même vitesse sans tourner.
- (1;3) => Tourner à droite en conservant la même vitesse.
- (-1;2) => Tourner à gauche et freiner.
- (0;2) => Freiner sans tourner.
- (1;2) => Tourner à droite et freiner.

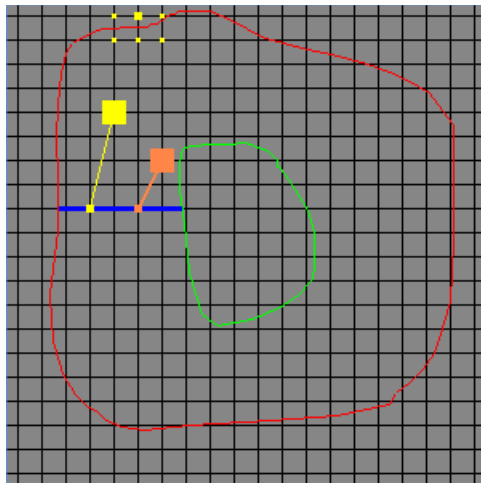
C'est ce choix de possibilités qui constitue le coeur du jeu, effectuer les meilleurs trajectoires pour devancer ses adversaires.

Le but du jeu est d'être le premier à finir le tour du circuit et à franchir la ligne de départ en évitant les sorties de pistes et les collisions.

Les conséquences de ces deux erreurs sont une pénalité dépendant du type de règles en vigueur.



Le joueur orange peut provoquer une collision si il choisit de bouger sur la position (-1;3). En effet, le joueur jaune occupe déjà cette position.



Si le joueur jaune avait choisit la position (1;4) à son premier tour de jeu, son vecteur courant serait pratiquement en dehors des limites de la piste. (excepté les trois positions de freinage). Au tour suivant, il finira inexorablement dans le mur.

Règles

Il existe une grande variété de règles pour ce jeu, les principales variantes sont expliquées ci-après.

Généralités

- La ligne de départ peut être horizontale ou verticale.
- Le sens de la course peut être horaire ou anti-horaire.
- Le temps alloué à chaque joueur pour jouer son tour ne doit pas être excessif sous peine de passer son tour. Une dizaine de secondes doit suffire, mais on peut choisir un délai plus long, plus court, ou ne pas définir de temps du tout.

Départ et positionnement

Deux joueurs ne peuvent pas se placer au même endroit sur la ligne de départ. Incidemment, le nombre maximal de joueurs pour une course dépend de la largeur de la ligne de départ. Elle doit posséder suffisamment de croisements pour que tous les joueurs puissent se positionner dessus.

L'ordre de départ des joueurs est l'inverse de leur ordre de positionnement de façon à compenser l'avantage lié à un meilleur positionnement, car lorsqu'on est le dernier à se placer, on a en général moins de choix disponibles et on se contente de ce qui reste.

Le premier joueur à se positionner sur la ligne est donc le dernier à s'élancer. On peut bien sûr imaginer une variante qui permet un départ dans l'ordre de positionnement...

Le vitesse de départ peut être n'importe quelle valeur comprise entre 0 et la vitesse maximale autorisée.

Le plus logique étant de choisir une vitesse de départ ayant pour valeur 0, de façon à simuler un départ arrêté.

la vitesse maximale autorisée est généralement de 7 carreaux (nombre de vitesses sur une F1, simulation inside xD).

Régler la vitesse maximale en dessous de 5 carreaux ou au dessus de 7 carreaux n'a pas vraiment de sens, dans le premier cas, on limite les possibilités

du jeu, dans le second, il y a rarement de zones où l'on puisse dépasser une accélération de 7 carreaux sans finir dans un mur.

En ce qui concerne le positionnement, à partir de son vecteur courant, le joueur peut généralement se placer sur 9 croisements soit le vecteur courant lui-même et les 8 croisements qui l'entourent. Cependant une variante consiste à ne pas autoriser le placement sur le vecteur courant lui-même.

Accidents

Concernant les crashes, la logique veut qu'ils ne soient pas autorisés, si l'on se prend un mur on est éliminé, et si on se prend une autre caisse, on est éliminé aussi, en plus d'éliminer le joueur que l'on acccidente. (Pour information un accident se produit lorsque un joueur se positionne sur un croisement déjà occupé par un autre joueur).

Une variante permet d'éviter les collisions entre joueurs (autrement dit, plusieurs joueurs peuvent se positionner sur le même croisement en toute transparence sans que cela n'implique d'accident).

Une autre variante consiste à n'éliminer un joueur qu'au bout d'un certain nombre de crashes.

Dans ce cas, si le joueur percute un mur, il incrémente son nombre de crashes, passe son tour une fois et repart ensuite de sa dernière position valide avec un vecteur zero. (Cas départ arrêté)

Si le joueur percute un autre joueur, les deux joueurs ajoutent un crash à leur compteur, ils passent tous les deux leur tour une fois et repartent chacun de leur dernière position valide avec un vecteur zero. (Cas départ arrêté).

Cette variante implique la possibilité que la course tourne au massacre avec des collisions volontaires, des alliances entre joueurs pour éliminer un autre, des vengeance kamikazes, bref un joyeux foutoir...

La course peut ainsi finir très vite, imaginons que trois joueurs soient au départ et que deux d'entre eux commencent à entrer en collision à chaque tour dès le début et aillent jusqu'à l'élimination mutuelle, le joueur restant sera déclaré automatiquement vainqueur (sous réserve qu'il arrive à boucler son tour de piste).

Fin du jeu

Pour ce qui est de la fin de la partie, deux variantes existent. Soit la course s'arrête lorsque le vainqueur franchit la ligne de départ, soit elle continue jusqu'à ce que l'avant dernier la franchisse. L'ordre d'arrivée est donc bien défini dans ce cas.

Un joueur ne peut être déclaré vainqueur que si tous les autres joueurs ont joué exactement le même nombre de coups que lui.

Si la fin de la course est serrée et qu'un joueur franchit la ligne d'arrivée, il n'est pas immédiatement considéré comme vainqueur. Un autre joueur avec un tour de retard peut franchir la ligne à son dernier tour et devancer le joueur précédent.

Au cas où deux joueurs finissent la course en même temps, on les départage en regardant la marge (en carreaux) par rapport à la ligne d'arrivée.

Par exemple, si après 42 tours de jeu le joueur 1 franchit la ligne avec une position finale 2 carreaux derrière la ligne d'arrivée, et qu'après 42 tours également le joueur 2 franchit la ligne avec une position finale 3 carreaux derrière la ligne d'arrivée, c'est le joueur 2 qui gagne la course.

Une course peut se finir sur une égalité, si deux joueurs (ou plus) finissent la course avec le même nombre de tours et avec la même marge par rapport à la ligne. (le cas est relativement rare.)

A noter que si un joueur se trouve positionné exactement sur la ligne d'arrivée, celui-ci est considéré comme ayant terminé la course.

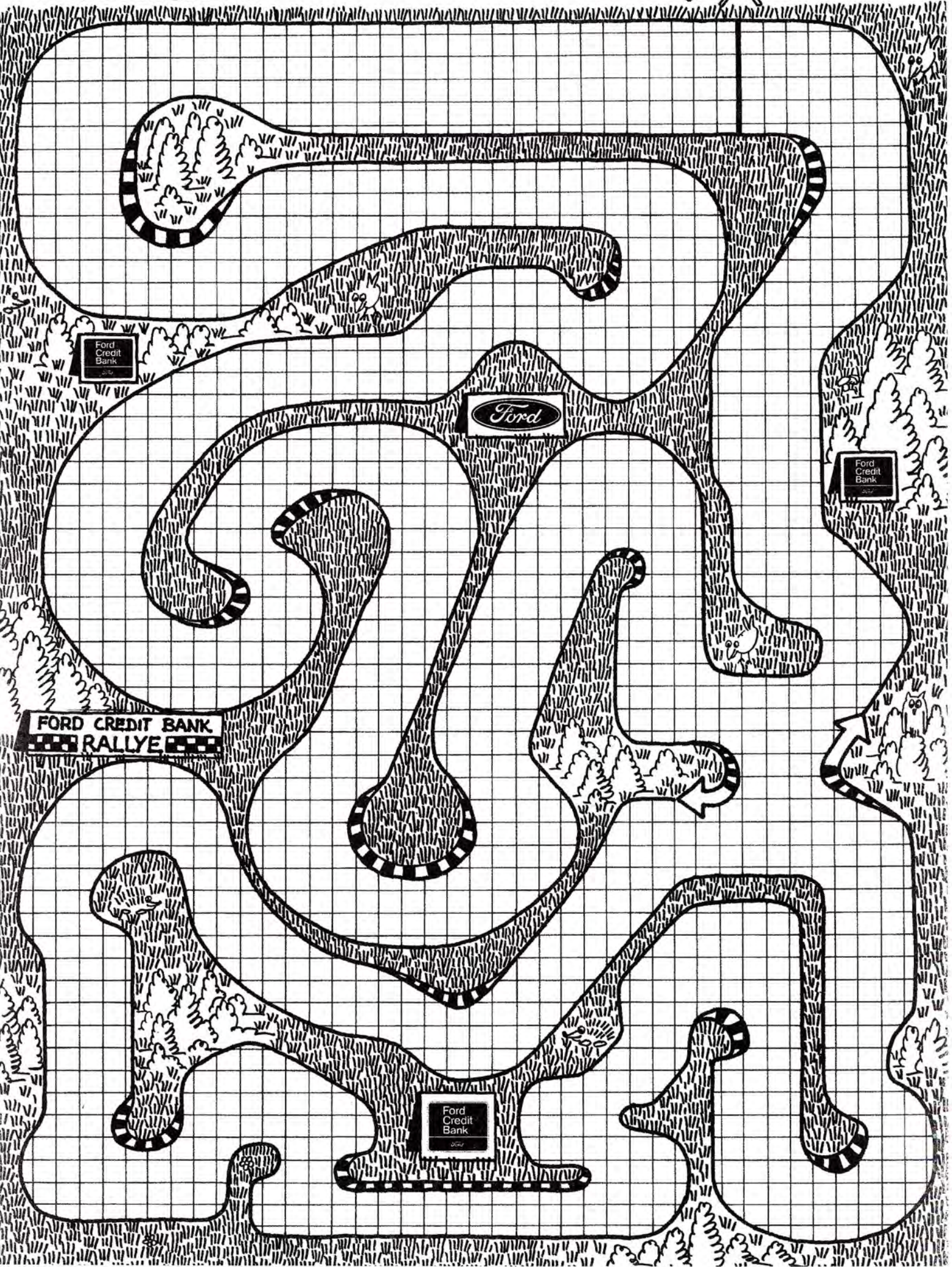
De plus, il est nécessaire que le mouvement de franchissement de la ligne soit valide pour que la course d'un joueur soit considérée comme terminée.

Si par exemple le joueur franchit la ligne mais qu'au delà sa trajectoire finit dans le mur, alors le franchissement n'est pas comptabilisé. La position finale doit donc être sur la piste.

Par contre les collisions entre les joueurs sont désactivées une fois la ligne franchie. Il est donc possible de se positionner au même endroit qu'un joueur ayant déjà terminé la course sans que cela ne provoque de collision.

FORMEL 1

START   ZIEL



Ford
Credit
Bank

Ford

Ford
Credit
Bank

FORD CREDIT BANK
RALLYE

Ford
Credit
Bank

